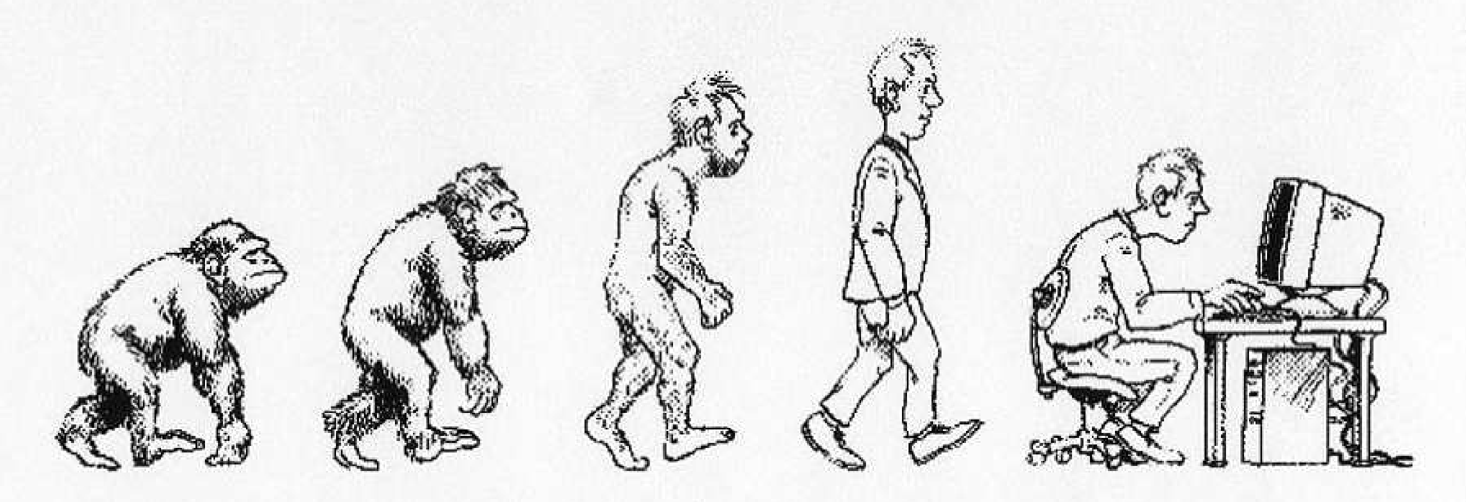




Kommt das hier irgendjemandem bekannt vor...?

Wolfgang & Monika Haller, Telefon 0221/68 59 46
Im Tannenforst 10, 51069 Köln
E-mail: womoteam@t-online.de
Homepage: http://www.womoteam.de
Bank: DVB, BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 117

September 1999

Speccy Scene 2000?

Machen wir uns nichts vor - die Spectrum Scene hierzulande ist nicht mehr das, was sie zur Zeit unserer Clubübernahme war. Ein harter Kern benutzt den Spectrum zwar nach wie vor, viele jedoch haben ein weiteres System hinzugestellt und erfreuen sich hauptsächlich alter Spectrum-Spiele und Programme via Emulatoren. Letzteres sehe ich inzwischen überhaupt nicht mehr negativ - eröffnet uns diese Möglichkeit, nun auch an neue, teils völlig unbekannte (und sprachlich oft auch unverständliche) Programme, oder Hardware-Projekte zu gelangen. Das "Paßwort" hierfür heißt Internet.

Nun wären wir geradezu dumm, wenn wir unsere Augen vor dieser Tatsache verschliessen würden. Denn während hierzulande zwar viel geplant, aber nichts realisiert wird, überrascht man uns andernorts mit schon zum Teil fertigen Projekten.

Das bedeutet aber auch, das wir uns in gewisser Hinsicht etwas umstellen, oder besser gesagt anpassen müssen, wollen wir an diesen Entwicklungen teilhaben.

Wir tun dies durch vermehrte Kontakte über emails. Dadurch erregt der SPC auch im Ausland, und hier vermehrt in der Ex-USSR Aufmerksamkeit. Leider spricht man dort kaum oder garnicht deutsch, als gemeinsame Basis dient englisch. Und somit gelangen auch aktuelle Informationen in englisch zu uns.

Worauf ich hinaus will: Man ist natürlich daran interessiert, ob die uns angebotenen Informationen auch tatsächlich von uns weitergegeben und aufgenommen werden. Und es entspricht "guter Sitte", den Autoren auch eine Kopie des Heftes mit ihrem Artikel zukommen zu lassen. Auf diese Art wird unser Info auch im Ausland kopiert, weitergereicht und gelesen.

Gelesen? Ja, aber nur, wenn diese Artikel auch in ihrer Originalform, also in englisch von uns gebracht werden.

Somit können wir uns inzwischen nicht mehr nur darauf versteifen, ein deutscher Club mit einem rein deutschsprachigen Magazin zu sein.

Ich bin mir der Problematik für einige von uns, die kein englisch gelernt haben, durchaus bewußt. Aber vielleicht gibt es einen guten Kompromiß, auf den ich über Frank Meurers Internet-Artikel im letzten Info gekommen bin. Dort hatte er seinem deutschsprachigen Artikel ein englisches "short summary" angehängt - das sollte umgekehrt doch auch möglich sein. Wenn sich hierfür jemand finden ließe, der eine "Kurzfassung" solcher Informationen zusammenstellen möchte, wäre uns sehr geholfen. Am liebsten jemand mit email-Adresse wegen des Datenaustauschs und der Zeitersparnis.



Diesen erheblich kürzeren Eingabesyntax verdanken wir ***Gaby Chaudry***, einem sehr enagagierten ***Mitglied der Joyce-User AG*** (und nebenbei ganz überzeugte CPM-lerin). Sie schickte uns eines Tages ein mail mit dem Hinweis auf eine freie Domain bei ihr, die wir für den SPC nutzen könnten. Von diesem Angebot haben wir auch dankbar Gebrauch gemacht. Die Seiten dort sind (noch) die gleichen wie bisher unter der T-Online Adresse, d.h. ihr habt zur Zeit zwei Möglichkeiten, auf diese zuzugreifen.

An dieser Stelle möchten wir uns ganz herzlich bei Gaby Chaudry für das generöse Angebot bedanken und bedauern es sehr, das wir am 2. Oktober nicht auf dem Joyce Treffen in Königswinter sein können, weil wir dann in Bunnik sind.

Ich hoffe aber, das uns Dirk Berghöfer an diesem Tag dort "gut vertreten wird".

Little Description Of ZXVGS System

(c) 1999 BY YAREK ADAMSKI

A man that has only one computer (meaning that he doesn't use two different disk systems) will never see the reason to make a change. I use a SAM Coupe and a TIMEX FDD and can say with all the responsibility that before my operating system came into being there was 0% of compatibility between them.
And when he wants to send something to other people he finds that any exchange is possible only at tape level. But in this case he can say „bye, bye" to memory extention, additional screen modes, printer, mouse, etc. because there's a standard for this.
Usually in games there is menu like this:

1. *Keyboard*
2. *Kempston*
3. *Sinclair 2*
4. *Cursor*
5. *Fuller*

There's no problem with this, because the list is complete and it is possible to place into one program all the required code that will use all possibilities.
It could be also possible with a mouse and printer, but there is one hitch: there are many solutions. Look at the installer for ArtStudio - there's about 18 different printer interfaces. Don't think that all existing printers are listed there either! I suspect that no single man will have a notion about all of them - always at least one of them will be overlooked!
Besides, if anyone would like to support every solution, not much free memory will remain for the main program or the installer will be as big as a cow and slow in use.
Only a good operating system can guarantee that the program will be able to use a „resource" not known by the author of the mentioned program.
It would be good to load programs from HDD, play music on sound cards, print various things and play with the mouse. But there _must_ be a standard for them. At present the only standard I know is a hardware standard - ZX128 (this means 128KB RAM, AY, Sinclair2 and tape). I don't think this is what we always dream about.
This time there's no way to introduce any new hardware to that standard. (Even Kempston joysticks are not owned by everyone). Too expensive, too many competitive products and too much variety of existing hardware to make a success. All we can do now is to introduce a software standard what means operating system like ZXVGS or NeOS. But we must want and work on it a bit. To reach a new production standard of to be „under system" and not „for hardware".

There are of course some other ways:

- everyone has a set of hardware on the rule: one piece of each construction;
- someone constructs „multicompatible" hardware combination (big and expensive);
- we stick to emulators like X128;
- there can be separate „hardware ghettos".

But I find them as worse.

In future ZXVGS will have possibilities as follows:

- ▶ read files of many filesystems without converting:
  - ☺ CP/M;
  - ☺ MS-DOS;
  - ☺ TR-DOS;
  - ☺ G+DOS;
  - ☺ others;

- load programs of many formats without converting:
  - ☺ „*.TAP";
  - ☺ „*.Z80";
  - ☺ „*.SNA";
  - ☺ HoBeta files of TR-DOS;
  - ☺ „*.TRD";
  - ☺ „*.DSK";
  - ☺ others;
- use extended BASIC syntax of:
  - ☺ TOS A.2;
  - ☺ G+DOS;
  - ☺ Interface 1;
  - ☺ others;
- emulate some disk operating systems at machine code level:
  - ☺ TR-DOS;
  - ☺ NeOS;
  - ☺ others;
- get software compatibility at machine code level in matter of:
  - ☺ 4 kinds of joysticks;
  - ☺ mouses;
  - ☺ graphic and character printers;
  - ☺ 4MB of memory banks;
  - ☺ file access;
  - ☺ others;
- get software compatibility on different hardware:
  - ☺ SAM Coupe;
  - ☺ ZX with TIMEX INTERFACE;
  - ☺ ZX with DISCiPIE/+D;
  - ☺ Scorpion;
  - ☺ Pentagon;
  - ☺ ZX+3 with internal drive;
  - ☺ others.

Present version of ZXVGS (0.15) offers:
- ☺ CP/M filesystem;
- ☺ cable server for Amiga computers (files, mouse, printer);
- ☺ loading of „*.TAP" files;
- ☺ limited TOS A.2 Basic syntax extention
- ☺ 4 joysticks;
- ☺ mouse;
- ☺ graphic and character printers;
- ☺ 144KB (or 200KB in SAM Coupe) of memory banks;
- ☺ file access;
- ☺ SAM Coupe implementation;
- ☺ ZX with TIMEX INTERFACE implementation.

In preparation:
- ☺ „*.Z80" files;
- ☺ TR-DOS emulation;
- ☺ ZX+3 implementation.

Kommentar zu ZXVGS

Dies ist ein anderes Projekt als das von Roman Petrov. Inzwischen haben wir nicht nur Yareks Adresse ausfindig machen können (thanks to Yerzmyey), sondern auch Kontakt zu ihm aufgenommen.

Die von Yarek angesprochene Lösung erfordert einige Hardwareänderungen, außer auf dem SAM. Dabei wird für jedes Spectrum-Modell eine eigene Lösung angeboten. Diese kann man sich im Internet downloaden:

http://nautilus.torch.net.pl/zxland/

Dort sollte man sich zuerst das Dokument "ZXVGSdoc.lha" herunterladen. Um es (und evtl. auch andere der dort angebotenen Files) zu dekomprimieren braucht man allerdings das Programm "LHA". Wer dies nicht hat, kann die Datei oder das Programm auch von uns bekommen.

In diesem Dokument werden auf 36 (!) DIN-A4 Seiten die unterschiedlichsten Lösungen in englisch beschrieben und auch auf programmtechnische Aspekte eingegangen.

Für den SAM hat sich Yarek (Jarek) eine Lösung unter CPM2.2 einfallen lassen. Diese werde ich mir noch genau unter die Lupe nehmen.

Wo von WoMo

Vom Treffen in Wittenberg

Es war noch sehr früh am morgen des 4. September, als Ronald Raaijen, der wohl den weitesten Weg nach Wittenberg hatte, mich hier in Köln abholte. Es war noch angenehm kühl und dunkel.
Auf unserer fast 600 km langen Reise stieg die Temperatur dann drastisch an. Und wir kamen an einigen bekannten Städten vorbei, wie Kassel, Marburg, Sömmerda und Rudolstadt (um nur einige zu nennen). Gegen 11 Uhr gelangten wir dann zum Treffpunkt im Haus des Kulturbundes.
Ich war jetzt erst das zweitemal in den FNL. aber ich bin nach wie vor beeindruckt, mit welch offenen Armen man empfangen wird. So zeigte uns gleich nach der Ankunft der Leiter und Hausherr des Kulturbundes, ***Dr. Ing. Dieter Schäfer*** die gesamte Einrichtung, und wir führten auch manches nette Gespräch. Besonders bedanke ich mich auch bei den beiden Damen, die stets um uns bemüht waren.
Weniger beeindruckt war ich von der Beteiligung an diesem Treffen, nicht nur weil wir an Städten mit Spectrum-Usern vorbeikamen, sondern auch, weil z.B. Berlin nur knapp 80- 100 km weit entfernt liegt.
Die, die gekommen waren, sollen auch erwähnt werden: Dirk Berghöfer, Manfred Döring, Thomas Eberle, Kai Fischer, Erwin Kunze, Hans Schmidt (mit Frau), Ronald Raaijen, ich, sowie ***Norbert Opitz*** als Initiator des Treffens. Von Norbert weiß ich, das am Sonntag niemand mehr dazukam.
Dennoch hatten wir auch im kleinen Rahmen unseren Spaß. Erwin Kunze präsentierte seine Spectrum Emulation unter Unix. Ich sah erstmals den Handscanner am ZX81 in Betrieb und die große Saga-Tastatur für den 128er. Manfred Döring präsentierte einen Schaltplan zum Anschluß eines Storchenschnabels. Dazu wurde wie immer gespielt und Demos gezeigt.
Das nächste Treffen bei Thomas wird am 6.11.99 (wohl in Filderstadt) sein. Genaueres dazu folgt sicher noch. *Wo von WoMo*

Deutschlandweites Treffen

Bericht aus der Mitteldeutschen Zeitung vom 2.9.1999

Klub überlebte seine Computer

„Spectrum"-Nutzer kommen am Wochenende in Wittenberg beim Kulturbund zusammen

Wittenberg/MZ. Für Freunde des Heimcomputers gibt es an diesem Wochenende ein besonderes Treffen. Die „Spectrum"-Nutzer kommen beim Kulturbund zusammen. 1981 stellte der Engländer Clive Sinclair seinen Heimcomputer ZX 81 vor, den er später zum „Spectrum" weiterentwickelte. Der preiswerte Heimcomputer „Spectrum" wurde schnell zu einem der beliebtesten 8-Bit-Computer für Einsteiger und Bastler. Als Monitor diente der Fernseher.

In der DDR war das Gerät besonders beliebt, weil sein Herzstück, der Mikroprozessor Z 80, auch in der DDR hergestellt wurde und dadurch ausreichend Literatur vorhanden war. Die Beschaffung so eines Gerätes war wegen fehlender D-Mark naturgemäß schwierig, etwa 250 DM waren aufzubringen. Dafür gab es verschiedene Wege, oft half die Verwandtschaft im Westen. Vergleichbare DDR-Computer gab es bald, aber nicht für den einfachen Bürger, weil die Produktion kaum für die Schulen reichte.

Am 22. März 1987 gründeten Manfred Richter und Dr. Dieter Schäfer im Kulturbund Wittenberg den Computerklub „Computerfreunde Wittenberg". Beinahe wäre die Gründung noch gescheitert, weil die pflichtgemäß in Kenntnis gesetzte Kreisleitung der SED „kalte Füße" bekam und ihrerseits die Bezirksleitung um Erlaubnis fragte. Es handelte sich ja bei den Klubmitgliedern ausschließlich um Besitzer von „Westcomputern". Die Bezirksleitung der SED war ratlos, schlug vor, doch lieber Roboter zu bauen und verstummte dann. Da waren die Computerfreunde schon nicht mehr zu halten.

Über 100 Computerbesitzer meldeten sich zur Eröffnung, es bildeten sich vier Interessengruppen für die vier beliebtesten Computertypen: Spectrum, Commodore, Atari und Schneider-Computer. Die Interessengruppen trafen sich monatlich im Hans-Heinrich-Franck-Klub oder auch beim VEB Robotron in der Dresdener Straße. Der Computerklub entwickelte sich bald zum Beratungszentrum für den Kreis Wittenberg. Im Programm standen zum Beispiel Textverarbeitung, Datenbanken, Basic-Programmierung, Softwaretausch und Pannenhilfe.

Einige der Computerfreunde haben ihre im Klub trainierten Fähigkeiten nach der Wende erfolgreich beim Aufbau der Verwaltung und in neuen Firmen eingesetzt und tun es heute noch. Andere haben sogar Informatik studiert. Ab 1990 wurden die 16-Bit-Personalcomputer, heute sagt man PC, für jedermann erschwinglich.

Die 8-Bit-Heimcomputer verschwanden ziemlich schnell, oft liegen sie gut verpackt in der Abstellkammer. Doch der Computerklub des Kulturbundes hat überlebt. Monatlich treffen sich die PC-Freunde, und einen Atari-Amiga Klub gibt es auch noch. Aber es gibt noch Freunde der alten Technik, sie sind in Klubs organisiert, geben Zeitungen heraus und treffen sich international.

An diesem Wochenende treffen sich im Kulturbund Wittenberg, Schulstraße 68, „Spectrum"-Freunde aus Deutschland und Österreich. Initiatoren sind der Spectrum Profi Club Köln und der Spectrum-User-Club Stuttgart und das Wittenberger Clubmitglied Norbert Opitz. Morgen geht es um 10 Uhr los. Vielleicht holen einige Wittenberger ihre „Spectrum"-Computer aus dem Keller und machen mit?

ZEDDY IM CYBERSPACE - ZUM 4TEN

In meinen vergangenen drei „Zeddy im Cyberspace" Beiträgen für das ZX-TEAM-MAGAZIN ging es um Aktivitäten für und um den ZX81 im Internet. Jetzt lege ich noch einen drauf, denn angeregt durch einige Ausgaben des Magazins vom Spectrum Profi Club, besonders Ausgabe 116 vom August 1999, kommen nun erste Überlegungen auf, ob man denn mit einem Speccy ins Internet gelangen könnte. Warum sollte man nicht auch die gleichen Überlegungen für den ZX81 anstellen?[1] Frank Meurer vom SPC ist der Meinung, daß es mit 2400 Baud gehen kann, es sich jedoch wohl kaum einer finden wird, der es macht.
Bevor ich mich näher damit auseinandersetze, möchte ich hier eine Antwort zum Besten geben, die ich immer dann parat habe, wenn ich gefragt werde, was man denn heute noch mit unseren „alten Kisten" anfangen könne:

> ***Alles, was die Phantasie hergibt, unter Berücksichtigung der eigenen Fähigkeiten und Kenntnisse, sowie der durch die Hardware gesetzten Grenzen.***

Wieso sind wir im ZX-TEAM und/oder SPC?? Wenn die eigenen Fähigkeiten und Kenntnisse nicht ausreichen, gibt es dort viele Gleichgesinnte, die gemeinsam mehr wissen und können als ein Einzelner. Und die Grenzen der Hardware unserer Rechner, genau die sind es doch, die sie für uns so interessant machen. Wenn es darum geht, diese Grenzen auszuloten, zu erkennen und zu überwinden, dann können wir uns so richtig austoben.
Und nicht zu vergessen, neben uns gibt es noch etliche andere User-Gruppen für die vielen herrlichen 8-Bitter. Die könnten sich doch vielleicht auch mit diesem Thema beschäftigen? Für den C64 soll es schon einen Browser o.ä. geben. Wenn z.B. die User anderer Z80-Rechner (CP/M, Joyce, AMSTRAD/SCHNEIDER, KC85....) schon eine Lösung hätten, bräuchten wir nur noch abzuschreiben ;-)) und ein wenig an unsere Hardware/ROM-Routinen anzupassen. Also Leute, **hier seid Ihr gefragt:** bitte mal rumschauen, wer hat Kontakt in diese Szenen, wer kommt beim Surfen auf interessante 8-Bit-Seiten mit diesem Thema?
So ganz schlimm kann das Problem im Kern vielleicht (??) auch gar nicht sein. In der Braunschweiger Zeitung vom 20.8.99 fand ich einen Artikel über einen Mini-Web-Server in der Größe einer Schmerztablette, den ein amerikanischer Student mit einem „iPic" realisiert hat. 4 MHz Takt und 32K-Byte Speicher haben dafür ausgereicht.

Hier die URL zum Nachschauen:
http://www.ccs.cs.umass.edu/~shri/iPic.html

Das TCP/IP Protokoll will er mit wenigen 100 Befehlen realisiert haben. Nun wird ein PIC mit 4MHz vermutlich mächtiger sein, als unsere gute, alte Z80A CPU, die ja allein zum Nix-Tun (NOP) ganze vier CPU-Takte verbrät. Und auch die Anwahl- und Zugangssoftware für einen Provider muss noch hinzukommen, wie natürlich die im Web-Server nicht notwendige Möglichkeit, etwas auf dem Bildschirm darzustellen.
Beim letzteren darf man sich nicht durch die „neuen, super-duper tollen multimedialen" Fähigkeiten des Internets das Hirn vernageln lassen. Information läßt sich, wie seit Jahrhunderten bewiesen, auch nur durch Zeichen vermitteln. Klar machen Bilder/Grafiken und Töne mehr daraus, vielfach wird dabei die Phantasie aber auch kräftig an der Entfaltung gehindert.
Sooo lange ist es auch noch gar nicht her, daß ein Internetzugang mit Textbrowser am 80-Zeichenbildschirm mit 300 Baud Akustikkoppler funktionierte. Warum sollte eMail, FTP und Textbrowsen mit ZX81 oder Spectrum unmöglich sein? Wenn bei Tabellen, Frames, Animated-GIFs und Background-Music in MP3 oder Real-Audio Grenzen zu setzen sind, na und!

BEST VIEWED WITH
ZX-BROWSER 32*24



Für die erste Homepage mit diesem Prädikat sollte man wirklich etwas länger grübeln ;-)))

Reizvoll finde ich die Beschäftigung mit diesem Thema jedoch nur, wenn ZX81 oder Spectrum weitgehend unverändert bleiben können. Soviel wie möglich sollte im ZX unter Verwendung von ROM-Routinen, Bildschirmaufbau etc. ablaufen. Wenn sich zusätzlich notwendige Hardware auf die serielle Schnittstelle und weiteren RAM/EPROM Speicher beschränken könnte, fände ich das am besten. Ok wäre es für mich, wenn sich mehrere SINCLAIR-Rechner die Aufgaben teilen.
Vorab für den ZX81 eine Einschränkung. Weil die CPU im SLOW-Modus ca. 80% der Zeit für den Bildaufbau verbraucht, gehe ich vom Betrieb im FAST-Modus aus. Eine gleichzeitige Darstellung geht nur mit Kai's LCD-Interface. Dafür bietet der ZX81 mit Kevin Baker's „Clock-doubler" die Möglichkeit, auch mit 6,5 MHz CPU-Takt zu fahren. Nachteilig könnte sich beim ZX81 auswirken, daß beide Interrupts belegt sind.

Welche Anforderungen müssen unsere Rechner erfüllen bzw. was kommt über die Datenautobahn auf sie zu? Welche Probleme sind zu bewältigen? Vorstellen kann ich mir in erster Linie zwei Herausforderungen:

- Geschwindigkeit: Die Datenströme und die zu fahrenden Protokolle müssen zeitgerecht bearbeitet werden. Das wird eine nach heutigem Stand niedrige Baudrate erzwingen.

- Speicherplatz: Unsere Rechner haben nur einen Adressraum von 64K-Byte, von dem auch noch ein Teil durch das BASIC-System belegt ist. Wenn die verschiedenen Aufgaben nacheinander bearbeitet werden können und keine zu groß wird, kann man gut mit Bankswitching auskommen.

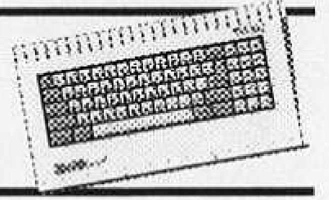
Ich habe leider noch keinerlei Ahnung von den verschiedenen Protokollen, deshalb zum Abschluß nur ganz allgemeine Überlegungen. Für eine richtige Machbarkeitsstudie hoffe ich auf Eure Diskussionsbeiträge. Außer der Geschichte mit dem iPic ermutigt mich der reibungslose Betrieb der ZX81 Mailbox - 2400 Baud (auch 4800 wären drin) mit Software(!) gesteuerter Seriell-Parallelwandlung - zu den folgenden Aussagen. Alle Zahlen sind ganz kräftig gerundet, nur zur Verdeutlichung der Größenordnungen.

Bei der Verwendung eines 14400 Baud Modems können ca. 1500 Bytes pro Sekunde übertragen werden. Damit ließe sich bei ununterbrochenem Empfang ein 16k-Byte großer Empfangspuffer in gut 10 Sekunden füllen. Wenn kein Protokollrahmen dabei wäre, entsprechen 16K-Byte vier DIN A4 Seiten Text mit Schreibmaschinenschrift, oder 20 ZX81 Bildschirmseiten, also eine ganze Menge Information, etwa 8 eMails oder ein schönes ZX81 Programm.

Die Sinclair-Rechner laufen mit 3,25 bzw. 3,5 MHz CPU-Takt. Für jedes zu empfangene Byte hat die CPU also mehr als 2000 Taktzyklen, entsprechend ca. 120 bis 180 Maschinenbefehle (> 250 Byte im Speicher), zur Bearbeitung zur Verfügung. Damit ist das Abholen beim UART, Abspeichern, Prüfsummenbilden und was sonst alles zum Fahren des Protokolls notwendig ist, und natürlich das Antwort-Senden zu erledigen. Wenn ein serieller UART-Baustein mit 16 Byte FIFO Verwendung findet, können zwischendurch ab und an (nicht nach jedem Zeichen) mal locker zwei ganze Kilobyte Maschinencode abgearbeitet werden, ohne daß sich der FIFO zu mehr als 50% füllt. (aber Achtung!! bei Schleifen muss jeder Durchlauf mitgezählt werden)
Über Eure Diskussionsbeiträge freue ich mich schon jetzt!

Peter Liebert-Adelt
Lützowstr. 3, 38102 Braunschweig
eMail: peter@zx81.de

[1]Ich schreibe diesen Text sowohl für das ZX-TEAM, als auch für den SPC. Wenn ich mich dabei „zu sehr" als ZX81 Fan oute, bitte ich die Speccy-Freunde hiermit um ein wenig Nachsicht.



Was ist mit der SAM Szene?

Vor Urzeiten bevölkerten Dinosaurier die Erde, welche aber urplötzlich verschwanden und ausstarben. So etwas ähnliches scheint der SAM Szene zu passieren.

Ein Grund für den plötzlichen Abfall der SAM-User ist wohl im unerwarteten Ableben von Malcolm Mackenzie zu sehen. In der Folgezeit gelang es PERSONA nicht, das Erbe von Malcolm anzunehmen. Inzwischen kann man nicht einmal mehr auf die Webseite zugreifen und selbst David Ledbury hat Persona den Rücken gekehrt.

Da paßt es gut ins Bild, das wir eine Mail von ***Leonard Bennett*** erhielten, *deren Inhalt wir mit seinem Einverständnis hier im Original veröffentlichen* (nach meiner Einschätzung kann jeder unserer SAM-Freunde englisch genug hierfür) und ihr eine abgewandelte Form unserer Überschrift geben.

What's about Persona?

This message I am sending to as many Sam users as I can find.

Let me tell you a bit about myself first.

I have had a lot to do with the developement of the Atom hard disk interface, and as far as I know, am the only one assembling them. I also make other items of hardware for the Sam, designed by myself. All these were distributed by Persona through Malcolm Mackenzie, of whom I had a very good business relationship and personal affection for. One thing we had in common was the fact that we had (and in my case, still have) physical disabilities that prevented us from living a normal active life, and so by having extra time on our hands we could put more effort into what we did for the Sam computer.

My part in this involved the purchase of all components, materials for making printed circuit boards, soldering equipment, etc. which would make a big hole in my disability benefit. However, I would supply the hardware to Malcolm for no more than it would cost me so that he could hopefully make some profit for Persona.

At the beginning of this year I sent Malcolm extra items of which he wanted to sell at the February computer show. This amounted to all that I had made of which the value to me was about £150. There was a time in January when I had asked Malcolm to return some of these so that I could re-negotiate prices, some of which would have been to his advantage. As we all know, Malcolm sadly passed away before the show, so I did nothing about getting them back for a few months.

*Then, after a few gentle reminders and please to get these returned, things started to get ugly with the Persona people. It was suggested to me that I had not sent as much stuff as I had said, and the threat of their lawyer sorting out mine was made. Just the other day I received a message from a certain childish member of the Persona team to "F**** off !!"*

To this day I have not had my property returned. What I intend to do now is put this matter into the hands of my lawyer, and in the meantime, any of my hardware projects can be purchased direct from me at the same prices that I charged Persona.

To end with I would just like to say that Persona are not the only ones to get up my nose. There are others who start something off and after getting your money, don't deliver. No names mentioned, but I have heard from a reliable source, of software suppliers and other companies who have left the Sam scene because of "missing funds".

And how much longer do we have to wait for issue 2 of the Sam Community Newsletter?

Malcolm is greatly missed, and without people like him, the Sam scene is dead.
Please feel free to mail me on these subjects, giving your views, good or bad.

Das machte uns natürlich mehr als neugierig und so nahmen wir Kontakt auf, der inzwischen erfreulich ausgebaut wurde (Hi Ben!). Und ein Ergebnis dieses Kontaktes ist eine Preisliste, die unter den Preisen von Persona liegt. Dazu wieder ein Auszug aus einem mail im Original:

Dear Wolfgang,
I have decided that any mail you get from me can be used in your magazine if you want to...
David Ledbury has removed the Persona website as it is of no interest to him...
I have now worked out my prices for the hardware I supply. As I have said before, they are a bit less than Persona, and I do not want to profit from them, all I need to do is cover my expenses.
First the Atom. There is one problem at the moment, to supply the complete thing would mean fitting a convertor socket for the ribbon cable to fit a 2.5" drive. Malcolm used to supply and fit these, but I don't know where to get them. I am sure that if I could get these then the price would be £35. That's £20 cheaper than Persona!
(Das sollten wir uns nicht entgehen lassen. Also, wer kann Ben bei der Beschaffung der gesuchten Dinge helfen? Peter oder Jean?)
From now on I will put my price and Persona's in brackets ( )
***256k Memory expansion** £10.00 (£12.00)*
***Clock (for fitting internally)** £10.00 (£12.50)*
***Clock (external)** £12.00 (£15.00)*
S.P.S. is my equivalent to the 3up, 4up, etc. Sound, Power, Sockets
***SPS3** has three sockets and is plugged into the expansion socket of Sam. £18.00 (£22.00).*
***SPS4** has four sockets £21.00 (£25.00). These are expensive because of the price of the sockets.*
***Disk Protector.** Now this is from an idea from Edwin Blink. I got the circuit from the Opus Discovery (which I still have) and designed and made a p.c.b. for it, size 30mm x 25mm. £36.50 (£39.00)*
*I also have made a **connector board** that enables the Atom to be fitted to the SPS so it can be used externally. Because of the cost of sockets the price has to be £37.00. I did not supply these to Malcolm apart from one which was for his own use.*
*Before I got the Quazar Surround I made myself an **EDDAC**, and also made some p.c.b.'s for anyone that would be interested in making their own. No-one seemed to want them so I now have three that can go to anyone that wants them **for free**. The size of the board is 80mm x 50mm. I also have one **complete Eddac** which I would sell for £4.00* (Willi und Rolf! Aufgepaßt!!!).
You ask whether I think the Quazar Surround is worth the money. I don't know what cost is involved in making them, but when you hear the four channel sound and the MOD's through it, it is very impressive ...Ben

Noch ein Dank geht an Ben für die Mailadresse von Gavin Smith (SAM Community). Daraufhin habe ich auch mit Gavin Kontakt bekommen, dem ich bereits im Januar SPC Hefte zugeschickt hatte. Unter anderem schrieb Gavin uns:

*The SAM scene sadly died quite suddenly, with Malcolm dying and then several important people leaving the scene, but I have taken the decision **to recontinue the SAM Community.** I am sorry for letting everyone down and sorry for the massive delay in the Newsletter... now I will have much more time to put into the SAM Community and the SAM. I love using the SAM and will use it for many years to come.*

Das nehme ich mal als versöhnlichen Abschluß dieses Artikels. Wir werden uns weiter um die Szene bemühen. ***Wo von WoMo***



Hallo Spectrumfreunde!!

Wer so wie wir des öfteren mal ein Spielprogramm in den Spectrum lädt, stand vielleicht auch schon einmal, eventuell sogar öfter vor der Frage, wo bekomme ich Informationen zu meinem momentanen Spiel her. Der eine oder andere User mag sich etwa daran erinnern, in diesem oder jenem Zusammenhang mal etwas gelesen zu haben, aber man weiß eben nicht mehr wo. Nun, auch uns geht es manchmal so und dann fehlt einem oft der Aufschwung sich durch die vorliegenden Zeitschriften oder sonstigen Unterlagen zu wühlen.
Etwas Ordnung wäre nicht schlecht. Für manchen mag sich dieses Problem eigentlich gar nicht stellen, aber erfahrungsgemäß gibt es immer ein paar User, die das selbe Problem plagt. Da es in der heutigen Zeit außer in unseren Clubzeitungen nicht mehr viel gibt, wo man etwas über Spectrumprogramme nachlesen kann (das Angebot im Internet mag hier vielleicht etwas Abhilfe schaffen - aber nicht jeder hat Zugang zu diesem Medium), sind wir auf die alten Zeitschriften und Sonderhefte, die es in früheren Tagen noch vermehrt gab, mehr und mehr angewiesen.
In der Frühzeit der „ASM - Aktueller Softwaremarkt" gab es noch ein recht reichhaltiges Angebot an Spieletips auch für uns Specci-User und in den ersten fünf Sonderheften dieser Zeitschrift war der Anteil an Spectrumprogrammtips noch relativ hoch, so daß ein Kauf mitunter ratsam erschien. Auch wir hatten einmal kurzfristig Zugang zu diesen Medien und haben uns mal eine kleine Übersicht erstellt, was man wo findet. Schon des öfteren hat sie uns gute Dienste geleistet und der eine oder andere User hat dann sicherlich noch die gesuchte Ausgabe der entsprechenden Zeitschrift irgendwo herumliegen, so daß ein Informationsaustausch auch noch nach relativ langer Zeit möglich ist. Vielleicht hat sich ja auch der eine oder andere bisher nur nicht aufraffen können und seine Materialien etwas zu ordnen.
Wir haben jetzt für alle, die Zugang zu der Zeitschrift ASM und deren ersten fünf Sonderheften haben die nachfolgende Liste mit Fundstellen aller Art zusammengestellt.
Bleibt uns nur noch zu sagen, daß wir natürlich keine Gewähr für die Vollständigkeit ebenso wie für die inhaltliche Richtigkeit der an den Fundstellen abgedruckten Texte übernehmen können. Ansonsten wünschen wir allen Suchenden viel Spaß mit der nachfolgenden Auflistung.

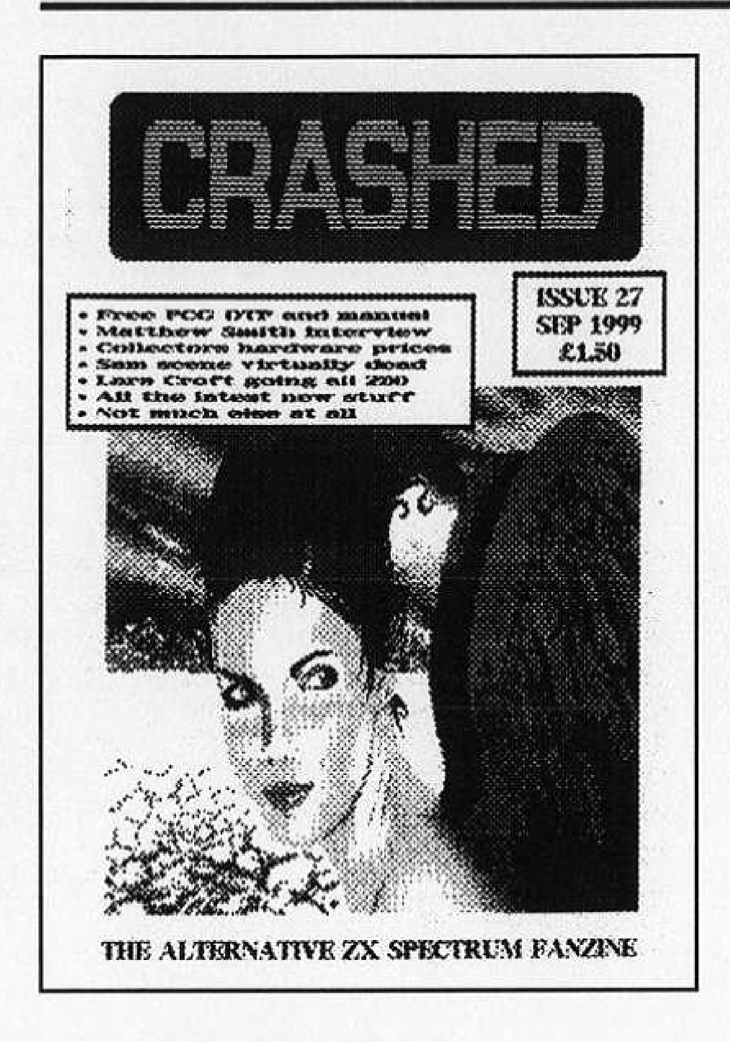
T = TIP/TRICK	P = POKE
L = LADEROUTINE	M = PLAN
C = CHEAT	W = CODEWÖRTER

ACADEMY	P	10/1987	110
ACTION FORCE	P	3/1988	98
ACTION REFLEX	L	6+7/1987	69
AGENT ORANGE	L	10/1987	110
AGENT X	P	3/1988	98
AGENT X	P	5/1988	101
ALIEN 8	M	5/1987	70
ANTIRIAD	M	3/1987	88/89
ANTIRIAD	P	3/1987	88
ANTIRIAD	L	4/1987	74
ARKANOID	P	10/1987	110
ARMY MOVES	T/C	5/1988	101
ARMY MOVES	P	5/1988	101
ASTERIX & THE MAGIC CAULDRON	T	1/1988	103
ATHENA	T	8+9/1988	99
A. W. MONTY	T/M	10/1987	108
A. W. MONTY	P	3/1988	98
AVENGER	T/M	6+7/1987	66/67
BALLBREAKER	L	3/1988	98
BALL CRAZY	P	12/1987	98

BALL CRAZY	P	3/1988	98
BATTY	P	3/1988	98
BION. COMMANDO	P	5/1989	94
BISMARCK	T	6+7/1988	99
BOBBY BEARING	T	1/1987	80
BOMB JACK II	T	6+7 1987	65
BUBBLE BOBBLE	T	1/1988	95
BUBBLE BOBBLE	T	6+7/1988	102
BUTCH HARD GUY	L	10/1987	110
CAULDRON 2	P	2/1987	83
CAULDRON 2	P	3/1987	87
CHRONOS	P	3/1988	98
CRYST. CASTLES	T	8+9/1987	79
COBRA	P	3/1988	98
COMBAT SCHOOL	P	12/1988	103
CONQUESTADOR	P	3/1988	98
CURSE OF SHERWOOD	P	3/1988	98
CYBERNOID II	C	2/1989	100
CYBERUN	L	4/1987	74
DAN DARE	P	2/1987	83
DAN DARE II	P	5/1989	99
DEFLEKTOR	P	5/1989	99
DOWN TO EARTH	T	1/1988	103
DOWN TO EARTH	T/C	5/1988	101
DRAGONSLAIR	L	4/1987	74
DRUID II	L	6+7/1988	100
ENDURO RACER	T/C	5/1988	101
ENIGMA FORCE	T/M	5/1987	66
EXOLON	P	3/1988	98
FEUD	M	6+7/1987	68
FEUD	L	10/1987	110
FEUD	P	3/1988	98
FIRELORD	T	2/1987	81
FIRELORD	T/M	4/1987	70
FIRELORD	P	4/1987	74
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD	M	3/1987	90
FR. HARDEST	P	6+7/1988	100
FR. HARDEST II	P	6+7/1988	100
FROST BYTE	P	12/1987	98
FUTURE KNIGHT	P	3/1987	87
FUTURE KNIGHT	T/C	5/1988	101
GAME OVER	W	1/1988	99
GAME OVER	P	3/1988	98
GAME OVER	T/C	5/1988	101
GAME OVER II	P	3/1988	98
GARFIELD	T	11/1988	99
GERRY THE GERM	T	3/1988	103
GHOST 'N' GOBLINS	L	6+7/1987	69
GHOST HUNTERS	P	6+7/1988	100
GR. GURIANOS	T/C	1/1988	99
GREAT GURIANOS	P	5/1989	99
GREEN BERET	P	4/1987	74
GREMLINS	M	8+9/1987	78
GREMLINS	T	10/1987	108
GREYFELL	P	12/1987	98
GUNFRIGHT	L	6+7/1987	69
GUNRUNNER	P	5/1988	101
HACKER II	T/M	1/1987	82
HEAD OVER HEALS	P	5/1988	101
HEAD OVER HEALS	T	8+9/1988	97
HEARTLAND	P	2/1987	83
HEAVY O.T. MAGIK	T	1/1987	81
HELICHOPPER	T/W	12/1987	98
HYDROFOOL	P	5/1988	101
I, BALL II	P	5/1989	99
ICE TEMPLE	P	12/1987	98
I.C.U.P.S.	P	3/1987	87
IMPOSSABALL	P	4/1987	74
INDIANA JONES	P	3/1988	98
JACK THE NIPPER	T	11/1987	96
JACK T. NIPPER II	L	3/1988	98
JACK T. NIPPER II	P	10/1988	98
JACK T. NIPPER II	C	11/1988	93
JACK T. NIPPER II	M	12/1988	104
JAIL BREAK	P	10/1987	110
JOE BLADE	P	6+7/1988	100
JOUST	P	2/1987	83
JUDGE DREDD	P	10/1987	110
JUDGE DREDD	P	12/1987	98
KARNOV	P	5/1989	99
KINETIK	P	12/1987	98
KIREL	P	2/1987	83
KNUCKLEBUSTERS	L	10/1987	110
KRACKOUT	P	5/1988	101
KUNG FU MASTER	T	3/1987	88
LIVING DAYLIGHTS	P	3/1988	98
LORDS O.MIDNIGHT	T	3/1987	89
MAG MAX	P	12/1987	98
MASK II	P	5/1989	99
MASTERS OF THE UNIVERSE	P	12/1987	98
MATCH DAY	T	1/1987	80

Titel		Ausgabe	Seite
MERMAID MADNESS	P	4/1987	74
METROCROSS	P	12/1987	98
METROCROSS	P	3/1988	98
MICKY MOUSE	P	5/1989	94
MIKIE	C	2/1987	82
MIKIE	T	4/1988	98
MILK RACE	P	5/1989	94
MOLEKULE MAN	L	4/1987	74
MONTY ON THE RUN	T	5/1988	103
MOVIE	T	2/1987	82
MS PACMAN	P	2/1987	83
NEBULUS	P	6+7/1988	100
NEMESIS	C	10/1987	108/109
NEMESIS	L	10/1987	110
NEMESIS	P	10/1987	110
NEMESIS	P	12/1987	98
NEXOR	P	3/1987	87
OLLI & LISSA	L	4/1987	74
OLLI & LISSA	T	12/1987	98
OUT RUN	P	5/1989	99
PETER SHILTON'S HANDBALL MARA.	W	4/1987	71
PLANETS	W	12/1987	98
PUD PUD	P	2/1987	83
PYRAMANIA	P	12/1987	98
RAMPAGE	L	6+7/1988	100
RAMPAGE	P	6+7/1988	100
RASPUTIN	T	3/1988	103
REBEL PLANET	T	3/1987	90
REVOLUTION	P	3/1987	87
ROAD BLASTER	P	5/1989	94
ROCK MAN	W	3/1987	88
ROCKY HORROR SHOW	L	3/1987	88
ROLLER COASTER	P	2/1987	83
SABOTEUR	T	12/1987	98
SABOTEUR II	P	3/1988	98
SABOTEUR II	T	5/1988	92
SAMANTHA FOX STRIP POKER	L	4/1987	74
SCEPTRE OF BAGDAD	T	12/1987	96
SCOOBY DOO	M	8+9/1987	76
SEAS OF BLOOD	T	1/1987	81
SHADOW SKIMMER	P	10/1987	110
SHAOLIN'S ROAD	P	4/1987	74
SHOCKWAY RIDER	P	3/1988	98
SIDEWIZE	P	3/1988	98
SILENT SERVICE	P	10/1987	110
SIR FRED	T	1/1987	81
SLAP FIGHT	P	12/1987	98
SOLOMON'S KEY	T	6+7/1988	100
SPACE HARRIER	L	6+7/1987	69
SPACE HARRIER	P	5/1988	101
SPLIT PERSONALITIES	T	1/1988	102
STARBUST	P	12/1987	98
STARGLIDER	P	10/1987	110
STARSTRIKE II	P	3/1988	98
STORMBRINGER	P	12/1987	98
STREAKER	P	12/1987	98
SUPERSOCCER	T	12/1987	98
SUPER STUNTMAN	P	5/1989	94
THING BOUNCES BACK	P	3/1988	98
THRONE OF FIRE	T	12/1987	98
THROUGH THE TRAP DOOR	L	6+7/1988	100
THRUST	P	2/1987	83
THRUST II	T	12/1987	98
THUNDERCATS	L	3/1988	98
THUNDERCATS	P	8+9/1988	99
TRANTOR	P	6+7/1988	100
TURBO ESPRIT	L	4/1987	74
TURMOIL	P	12/1987	98
URIDIUM	T	2/1987	82
URIDIUM	P	2/1987	83
URIDIUM	P	3/1987	87
URIDIUM	L	4/1987	74
VECTRON 3 D	P	12/1987	98
VINDICATOR	P	5/1989	94
WIZBALL	P	6+7/1988	100
WIZBALL	C	11/1988	93
XECUTOR	P	6+7/1988	100
ZENJI	P	12/1987	98
ZYNAPS	P	12/1987	98
ZYNAPS	P	3/1988	98
ZYTHUM	P	2/1987	83
1942	T	4/1987	72

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5
83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6
83064 Großholzhausen



Crashed #27

Zu den wenigen noch enthusiatischen Herausgebern eines "papermags", die man an einer Hand abzählen kann, gehört zweifelsohne ***Dave Fountain***. Und er unterstreicht dies mit der Tatsache, das er nach wie vor die Crashed mit dem PCG DTP Progamm am Spectrum erstellt. Eine Leistung, vor der ich nach wie vor den Hut ziehe.
Inzwischen ist die 27. Ausgabe mit 20 Seiten Inhalt in DIN A4 heraus. Auf Seite 2 findet man eine hübsch gemachte Vorstellung der an diesem Heft beteiligten Personen, die Grafiken dazu hat Dave sicher selber erstellt (Klasse). Im weiteren erfahren wir von einem Projekt, welches "Tomb Raider" heißt (mit Lara Croft!) und als Text- und Grafikadventure am Spectrum erscheinen soll. Natürlich fehlen weder Besprechungen diverser Spiele, noch die von Demos, alle mit erstklassiger Grafik. Hochinteressant ist ein Kurs zur Handhabung des wohl besten Spectrum Programms aller Zeiten, des PCW DTP. Es folgt ein Interview mit Matthew Smith, Autor von u.a. Manic Miner und Jet Set Willy. Danach erfährt man einige Tips zum Konvertieren von ZX81 Programmen auf den Spectrum und erhält einen Überblick über das Sinclair Jahr 1984. Und natürlich fehlen auch nicht Daves bissige Kommentare zu Leserbriefen.

Neues von Frank!

1) Hurra - ich habe es endlich geschafft, die Bilder vom Treffen in Mönchengladbach sind nun online. Anzusehen unter:
http://helga.nt-fs.fh-koeln.de/~meurer/spc/treff99/

2) Durch Zufall blicke ich in der neuen c't vom 13.9. auf Seite 273 auf eine Anzeige:

Linux in a nutshell
O'Reilly Verlag
heruntergesetzt von 49 auf 12,95 DM

Adresse des Buchladens:

www.terracom-online.de

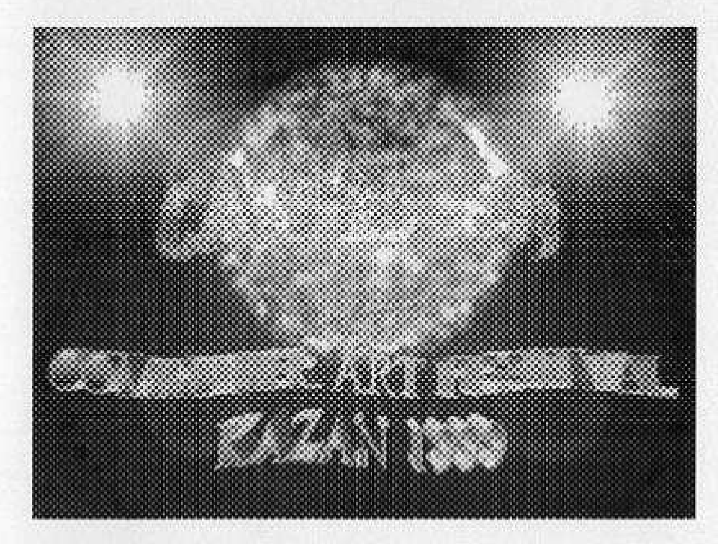
Interessant fand ich dann noch die Postanschrift: Wesseling (für die, die es nicht wissen: mein Heimatdorf). Da kann man sich dann auch noch das Porto sparen... ;-)
Das Buch ist gut geeignet, um sich sowohl Standard-Wissen, als auch tiefergehende Kenntnisse anzueignen. Mit dem Buch habe ich Shell-Programmierung, sed, awk, reguläre Ausdrücke etc. gelernt. Jemand Interesse an einer SAmmel-Abhol-Bestellung?

3) Und noch ein Buchtip zum Schluß. Es ist meines Erachtens fast fehlerfrei und auch vom Preis her empfehlenswert. Dies ist:

Das e-mail 1x1
von Wolfram Gieseke
Econ-Verlag, 29,90 DM

Worum es da wohl gehen mag?

Frank Meurer, email: meurer@gmx.de



Cafe´99

Andernorts geht echt die Post ab. Leider habe ich außer diesen Bildern und einigen Demos nichts weiter über diese Cafe´99 Party vorliegen (dank Yerzmyey). Aber man muß kein Hellseher sein um zu erahnen, das es sich in Kazan um etwas größeres gehandelt haben muß. Dafür sprechen nicht nur die beiden Abbildungen, sondern vor allem auch die Punktzahlen für die einzelnen Titel. Wieviele Leute müssen eigentlich gewählt haben, um dem Siegertitel MARAZM von Virtual & Tiger/Brainwave bei den 4K Intros 8,253 Stimmen zu geben? Beneidenswert!
Schade ist für uns eigentlich nur, das diese Demos im .TRD Format vorliegen. Bisher habe ich noch keine einfache Möglichkeit gefunden, diese für den Spectrum zurückzukonvertieren.



Demo compo

Pl.	Score	Ent.	Title	Author
1	6.119	3	Devotion	Antares
2	5.746	2	VIDA	ZK System/Excess team
3	3.626	1	666	Panther/Excess team

4k intro compo

Pl.	Score	Ent.	Title	Author
1	8.253	3	MARAZM	Virtual & Tiger/Brainwave
2	8.164	5	C2H5OH 2/2	SerzhSoft
3	7.579	1	Malady	Megus/Brainwave
4	4.294	4	Greed	Extreme
5	4.191	2	Space Invaders	Panther/Excess team
6	4.044	6	XYZ	Hacker GRI/Excess team

Best wishes!!!!!!!!!!!!!!!!!!

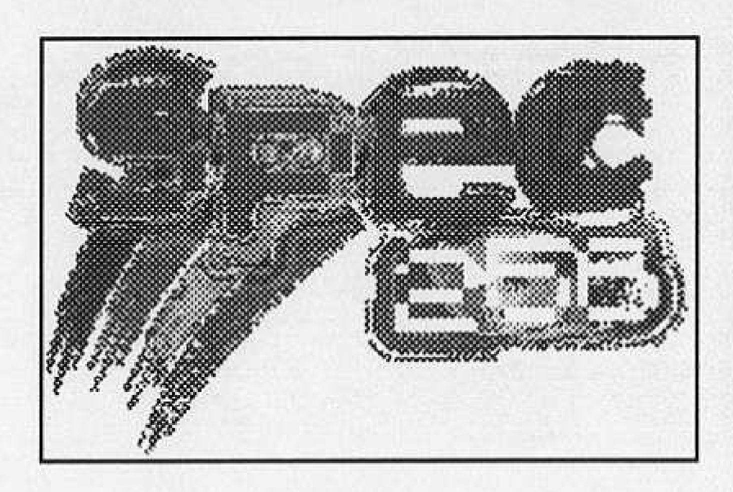
Y/H-PRG (Yerzmyey)



Phat9

Es erreichten uns noch zwei Demos vom Phat9 Wettbewerb. Wer auf gute Effekte steht, dem sei "Bunch of Arse" von Raww Arse empfohlen, wer sehr viel von äußerst schrägem Humor hält, schaue sich "Crapmo" (it´s very crap indeed! WoMo) von Yerzmyey an, dessen Bildausschnitt wir *leider* zensieren mußten.







Spec256 v1.2 © 1999 Iñigo Ayo Blázquez
Ein neuer Spectrum Emulator für 16/256 Farben aus Spanien

Bei meinen Streifzügen durch das Internet war ich diesmal einem Hinweis von LCD nachgegangen und hatte mich unter:

http://www.emulatronia.com/emusdaqui/spec256/index-eng.htm

eingeloggt. Dort angekommen, kann man sich einen neuen Emulator und ein (bisher noch) begrenztes Angebot an Spielen downladen. Doch was ist der Spec256?
Der Spec256 ist ein Spectrum Emulator, der den anderen existierenden Emulatoren sehr ähnlich ist und die geläufigen Fileformate .Z80 und .SNA unterstützt. Es gibt jedoch einen bedeutenden Unterschied: Man kann (muß aber nicht!) Spectrum Spiele laden, die mit bis zu 256 Farben dargestellt werden und dennoch zur korrekten Ausführung hauptsächlich den Originalcode benötigen.
Es wird besonders darauf hingewiesen, das dieser Emulator frei von Profitgedanken entstanden ist und auch nur kostenlos weitergegeben werden darf.
Bisher gibt es folgende Programme in 256 Farben zum Downloaden:

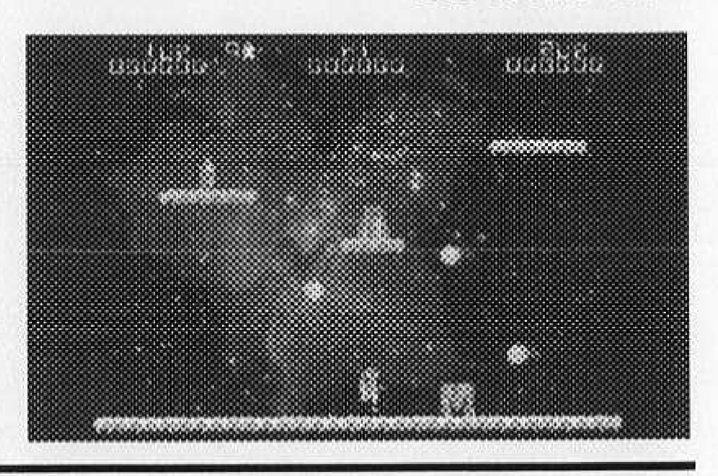
Name (Author)	***256-Farben-Version:***
Jet Pac (Ultimate)	David Goti
Sabre Wulf (Ultimate)	Iñigo Ayo
Underwulde (Ultimate)	David Goti
Knight Lore (Ultimate)	Iñigo Ayo
Game Over 1 (Dinamic)	David Goti
Game Over 2 (Dinamic)	David Goti
Phantis 1 (Dinamic)	David Goti
Army Moves 1 (Dinamic)	David Goti
Army Moves 2 (Dinamic)	David Goti
Abu Simbel (Dinamic)	Imanuel Zalbidea
Solomon's Key (Probe)	Alberto Rodríguez
Cybernoid (Hewson)	Alberto Rodríguez

Bisher gibt es den Spec256 "nur" in der 48K Version, für die Zukunft ist jedoch auch eine 128er Version geplant.
Meinungen und Hilfsangebote sind natürlich gefragt und wer Lust hat, kann mit den Programmierern Kontakt aufnehmen:

Emulator und Code:
Iñigo Ayo (inigoayo@writeme.com)
Graphik in 256-Colour Spielen:
David Goti (sagan69@teleline.es)

Es macht wirklich Spaß, die alten Klassiker in diesen modernen Versionen einmal durchzuspielen.

Das WoMo-Team



!!! Inoffizielle Vorankündigung !!!

Das Spectrum-Treffen des SUC findet am 6. November 1999 wieder im Radsportheim Filderstadt-Bonlanden statt.

Fragt vorsichtshalber wegen des Ortes und genauen Termins nochmals bei Thomas an:

Thomas Eberle, Rainäckerstraße 4
70794 Filderstadt, Tel. 07 11 / 77 50 33
email: sintech@t-online.de

Nochmals zum Thema Internetzugang

Hallo Monika und Wolfgang,

mit Interesse und Vergnügen habe ich die „Frage an alle User im Club" von Guido im letzten Info gelesen. Mit Vergnügen deshalb, weil ich es auch nicht einsehe, daß man mit „alter" Hardware angeblich nix mehr werden kann. Daß es geht, beweise ich täglich mit meinem guten alten 386er, mit dem ich über T-Online alle wichtigen Internetfunktionen nutze. Surfen, eMail, News und FTP, geht unter WIN 3.1 problemlos.

Irgendwelche Plugins für multimedialen Schnickschnack habe ich meinem Compi und mir nicht angetan. Mit dem Zeug wird das WWW vielleicht noch bewegter, bunter und lauter, aber die Redundanz steigert sich ins Unermäßliche.

Es geht aber noch einfacher. Vor einigen Tagen ist es mir mit der DOS-Software ARACHNE gelungen, bei MobilCom ins Netz zu gehen. Ein niederländisches ZX-TEAM-Mitglied benutzt dafür immer noch einen 286er!!!!

Wenn es die Zeit erlaubt, will ich auch unter WIN3.1 einige Experimente anstellen ohne die T-Online Zugangssoftware auszukommen und z.B. MobilCom zu nutzen. TRUMPET, so habe ich inzwischen erfahren ist wohl der PPP-Dialer für WIN3.1, den man braucht um das gleiche zu erreichen, wie unter WIN95 mit dem DFÜ-Netzwerk.

Eigentlich ist das ganze aber gar kein originäres Thema für uns alten 8-BITter, zwecks Informationsaustausch jedoch inzwischen kaum wegzudenken.

Guidos Problem scheint nach meiner Meinung die zu langsame serielle Schnittstelle seines 486er zu sein. Mit einem 28.8 Modem braucht man eine serielle Schnittstelle mit FIFO, die mit mindestens 33.6 vom Computer zu bedienen ist. Der 8250 UART kann aber max 19.6.

Solltest Du aus meinen Zeilen etwas für das Info machen wollen, kannst Du auch schreiben, daß ich gerne bereit bin, meine gewonnenen Erkenntnisse mit anderen zu teilen oder eine Diskette mit ARACHNE gegen Portoerstattung abgebe.

Ich arbeite auch daran, dafür eine Seite auf meiner Homepage zu verfassen:

http://home.t-online.de/home/p.liebert

Was mich aber wundert:

Ihr habt mit dem Speccy doch einen viel „mächtigeren" Rechner als wir mit dem ZX81. Insbesondere hat ja schon Sir Clive dafür die IF1 und 2 verkauft, wo schon eine RS232 Schnittstelle dabei ist.

Dazu seid Ihr doch in Deutschland und erst recht in GB viel mehr als wir. Ist denn noch niemand von Euch auf die Idee gekommen, mit dem Speccy eine Mailbox zu bauen??? Wenn Gernot das mit dem ZX81 schafft, dann geht das garantiert doch auch mit dem Spectrum. Good byte for now

yours „sinclairly" Peter
ZX-TEAM-Homepage: http://www.zx81.de
ZX81-Web-Ring: http://home.t-online.de/home/sinclair_zx81/zx81_wbr.htm